

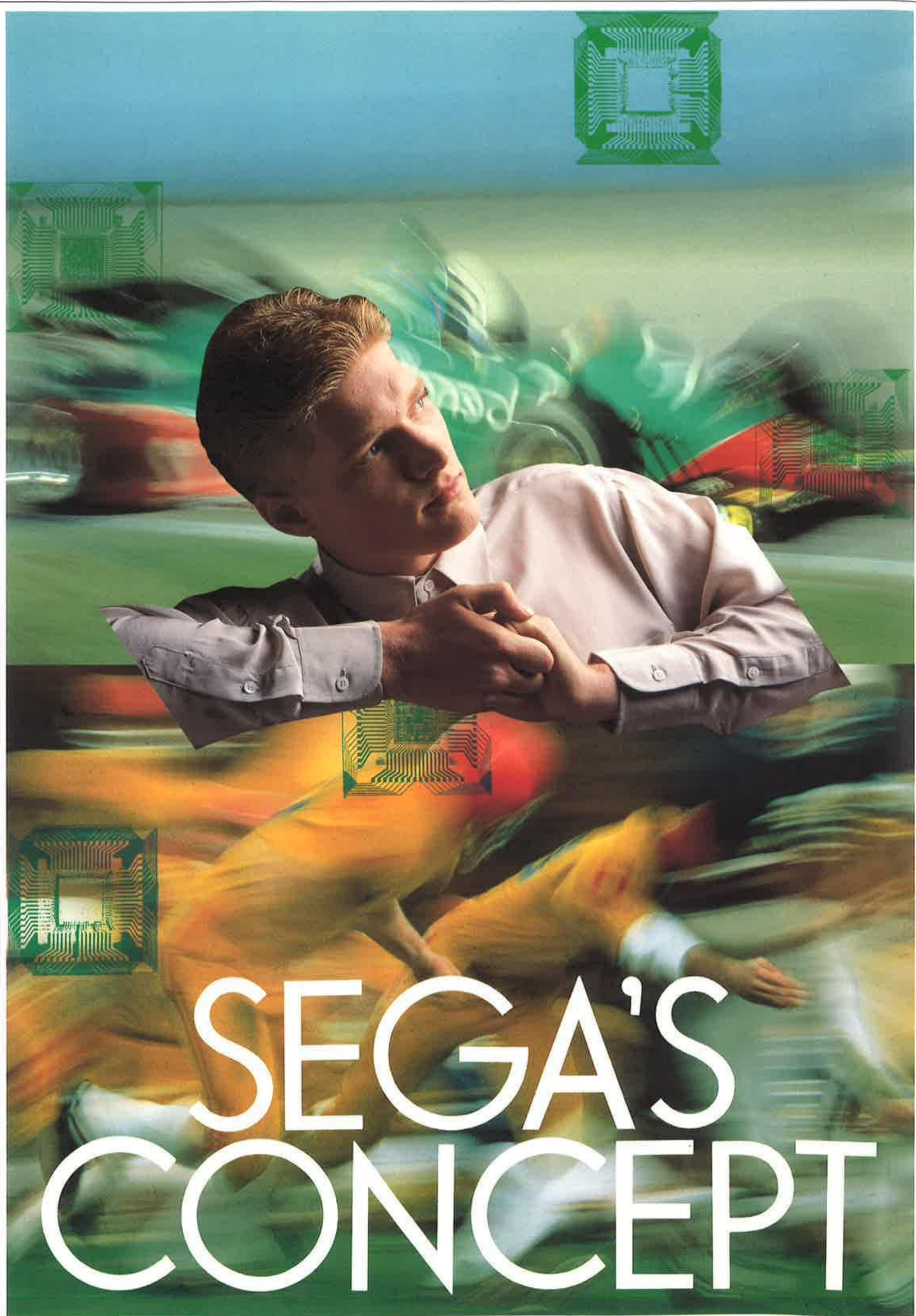
HIGH-TECH

ENTERTAINMENT



C O M P A N Y

P R O F I L E



SEGA'S CONCEPT

創造する喜びこそ、SEGAの生命です。

創造は生命
いのち

私たち人類の夢はいつも創造性と可能性の中に秘められている、と私たちSEGAは考えます。人類100万年の歴史の中で、火を発見し文明を築きあげたのはほんの1万年前から。人類史上このわずか1%が、人間の進歩の時代でした。そしてさらにその1%、今世紀100年の進歩は、まさにコンピュータによる創造革命の時代であったといえるでしょう。私たち人類の進歩とは、常にこの1%の可能性と創造性に挑戦してきた結果である、と私たちは思います。

世界中の壁や境界が崩されるのと同じように、科学はあらゆる分野の“壁”を超え、新しく融合し、そして数多くの新分野を誕生させました。そして“遊び”もまたこうした時代を映すモニターのように、より高度に、そして多彩に大きく変貌しています。

この新しい時代が求める“知的創造性”を最先端のコンピュータ・テクノロジーと結び付け、さらに新た

なイノベーションを創り出していくこと、それがSEGAの“ハイテク・エンターテインメント”というコンセプトなのです。

1951年、SEGAは日本に初めてアミューズメント・マシンを紹介して以来、LSI、超LSIなど最先端のエレクトロニクス技術を駆使し、常に業界のイニシアティブをとってまいりました。この間、日本はもとより広く世界のマーケットに向けて事業活動を展開し、高い評価を得ています。現在ではアミューズメント産業も“遊び”の多様化、高度化に対応して、最高度なハイテク産業へと変貌をとげました。この中でSEGAはヒューマニティあふれたコンピュータ社会を指向し、アミューズメント事業からホーム・エンターテインメント、ホーム・コミュニケーションの分野まで、総合的なハイテク・エンターテインメント企業として、独自の創造哲学をもって、未来を切り開いてまいります。この開拓する喜びそして創造する喜びこそ、SEGAの生命です。



取締役会長
大川 功



取締役社長
中山 隼 雄

SEGA'S STORY

時代を読んで、時代を変える。それがSEGAの歩んできた軌跡です。

アミューズメントから“ハイテク・エンターテインメント”へ。

SEGAは80年代をどのように変えていったのでしょうか。私たちの“遊び”の質は、単なる「消費的時間消費」から「創造的時間消費」へと大きく変化してきたのです。この変化の中で「知的創造性」を發揮するエンターテインメントの分野こそ、SEGAがテーマとする新しい“遊び”の領域なのです。このコンセプトを私たちは“ハイテク・エンターテインメント”と名付けました。SEGAはこのコンセプトを基礎に、1985年には独自のテクノロジーによる「体感ゲームシリーズ」を発表。大ヒット・マシンである“ハング・オン”をはじめ、“アウトラン”“アフターバーナー”などの業務用機器とソフトを開発し、アミューズメント施設はまさにSEGAの独壇場となりました。

「技術の進化」が「遊びの進化」に変化していった時代、それが80年代でした。

80年代をSEGAはどのように読んでいったのでしょうか。1980年を前後して、コンピュータ・テクノロジーはさまざまな分野で開花しはじめます。国産の8ビットパソコン、16ビットパソコンが相次いで登場し、82年には日本において第5世代コンピュータ・プロジェクトが開始されました。コンピュータの生産高もとくに80年代に入ってから伸びは急激で、汎用コンピュータは5年間で約2倍、周辺機器も含めた全体量では約3倍もの伸びを示しています。

この「技術の進化」は一方で「遊びの進化」をもたらしました。さまざまなアミューズメント施設が都市型の“遊び”を進化させ、さらに都市から郊外へ、そして家庭へと浸透していったのです。ちょうど「軽薄短小」という言葉が流行した1983年、ホーム・エレクトロニクス時代に先駆けてSEGAは家庭用テレビゲーム機「SG-1000」を発表しました。それは時代を読んで、時代を変えるSEGAの大きな第一歩でした。



1986

1983

1985



コミュニケーション&ネットワークの進化へ。

スタンドアロン型のゲームから、複数で一つのゲームを楽しめるコミュニケーション型のゲームへ。SEGAは今、コミュニケーション&ネットワークの領域へ大きく脱皮しようとしています。それはSEGAのテーマがあくまでも、人間の領域にあるという証です。メガアンサーの開発やAV事業への新たな展開は、この人と人とのコミュニケーション&ネットワークを創造しようとする試みなのです。



1987

1988



1990



どこまで人の心にとどくか、それが これからのハイテク・エンターテインメントです。

90年代、SEGAは人の心にとどくエンターテインメントを創造していきます。

私たちSEGAは90年代をどのように読んでいくのでしょうか。今、時代は人のところに深くどく感動を求めているとSEGAは考えます。人とマシンの“触れ合い”の時代から、人と人のところの触れ合いをいかにしてマシンに媒介させるかが問われる時代、それが90年代であると私たちは考えます。

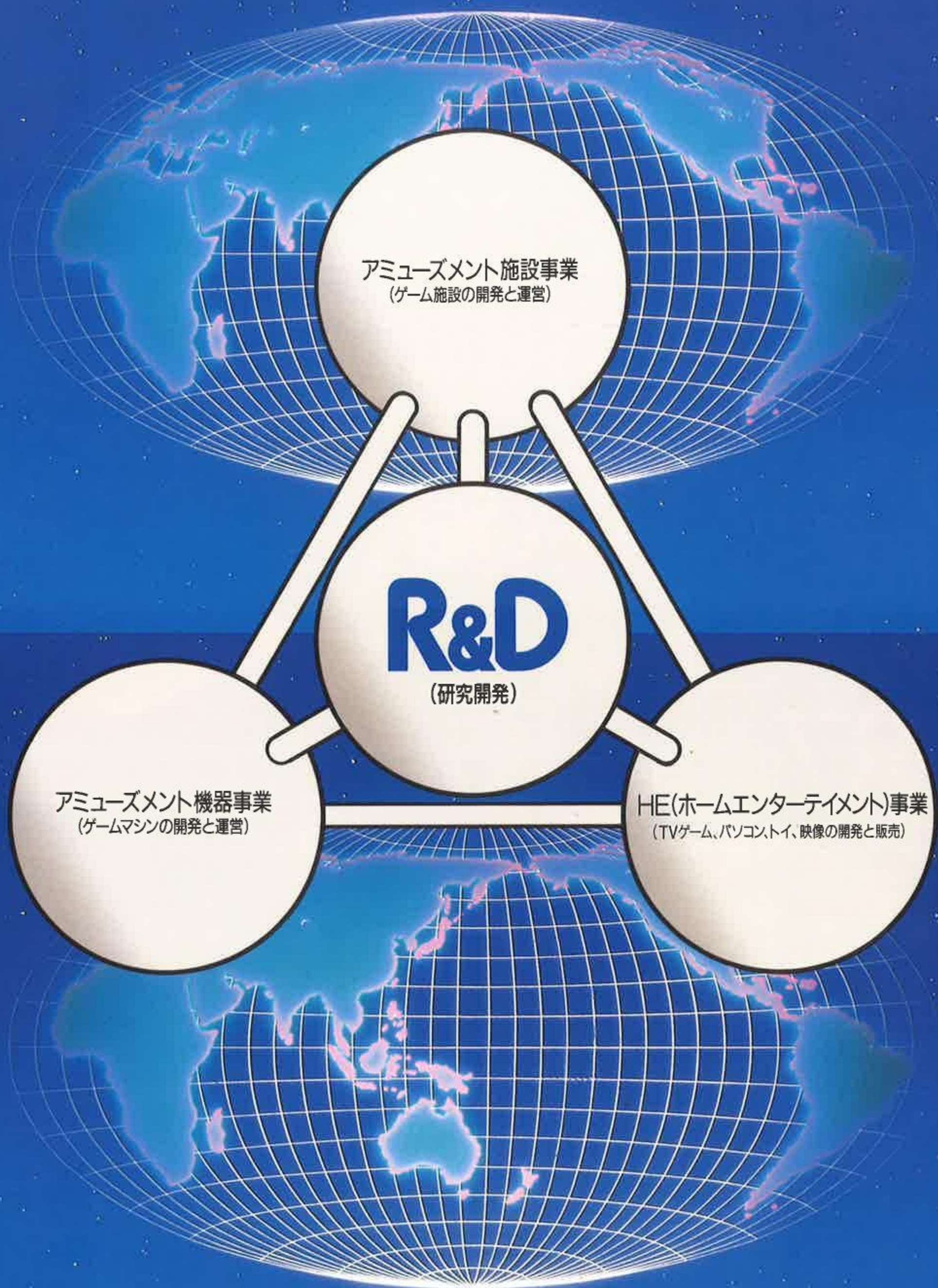
「集客装置の創造者」としてのSEGAは、新しいエンターテインメント空間を提案いたします。

SEGAのノウハウは、人を集め、人と人を結び付けることにあります。そしてそのノウハウとしてマシンとソフトがあるのです。ターゲットもヤング中心からファミリーをも包含した幅広いターゲットへ転換し、アメニティあふれる総合エンターテインメント空間を創造していきます。

すでにスペースワールドなどのテーマパークやリゾート、ショッピングゾーンといった大規模なエンターテインメント空間で、SEGAのこのコンセプトは実現しています。

成熟社会に対応したヒューマンなエンターテインメントを開発します。

90年代、私たちSEGAは何を創造していくのでしょうか。従来のゲームには“人とマシンとの格闘”という図式がありました。しかしこれからは、人が本来もっている「遊び心」を通して、人々が触れ合い、ヒューマンな喜びと感動を創造する新しい“ヒューマン・エンターテインメント”が求められるようになるでしょう。球型のコックピットを前後左右360度、無制限に回転させることができる「R-360」など、ニュー・マシンの開発を通して「創造は生命」という企業理念を貫き、SEGAはさらに総合的なハイテク・エンターテインメント企業へと躍進し続けてまいります。



SEGAのフィールドはさらに広く、 総合エンターテイメント企業への道を歩みます。

SEGAの業務フィールドは、三つの大きな分野で展開されています。まず第一のフィールドはゲームマシン開発と事業展開、そして第二のフィールドは施設開発と運営、そして第三のフィールドはメガドライブなどのTVゲームやトイなどの開発と販売です。これらの分野を常にR&D(研究開発)が支え、逆にR&Dを三つの分野がそれぞれ引き上げるという活性化組織の構造を持っています。そして、この三つの分野を世界市場という大きなマーケットで展開しているのはSEGAだけです。近年さらに映像の分野が加わり、世界でも類を見ない総合ハイテク・エンターテイメント企業に成長いたしました。第一のフィールドのゲームマシン開発と事業展開では、都市のエンターテイメント市場を席卷し、新時代のウォンツに対応した“体感ゲームシリーズ”など、他の追随を許さない研究開発の成果を見事に開

花させました。

第二のフィールドでは、アミューズメントセンターの運営はもちろん、多様に変化する時代の流れを的確にとらえ、郊外型施設としてエンターテイメント・コンプレックスを提案。ライフスタイルの中で「知的創造力」を楽しむという空間を実現しています。さらに今後はテーマパークづくりやリゾート施設開発の分野にも参画し、SEGAの英知を結集したエンターテイメントゾーンの開発に力を注いでいます。また第三のフィールドでは特にコンシューマ市場を開拓。家庭における“ホーム・エンターテイメント”を提案しながら新たなコミュニケーションづくりを追求しています。

この三つの柱を中心に、90年代のSEGAは新しい創造力と緻密な戦略をもって、総合ハイテク・エンターテイメント企業をさらに充実させてまいります。

郊外へ、そしてリゾートへ。
SEGAのイマジネーションの世界は、
新しい業態へ挑戦しています。





SEGAのアミューズメント施設運営事業では、アミューズメント・センターの店舗設計、管理・運営までを積極的に展開。特に90年代は「衣食住+遊」をテーマに、大規模アミューズメント施設の全国展開を積極的に推進しています。これらの施設のためのハイテク・アプリケーション型製品とアミューズメント空間を、その環境デザインも含めて同時に開発しているところに、SEGAの大きな特徴があります。このアミューズメント施設は、常に科学的なマーケティングに基づきプランニングされ、ショッピングセンターなど異業種とのタイアップなどによって高い集客率を誇り、地域経済の活性化という側面からも大きな注目を集めています。現在SEGAの直営店は全国に約180店舗、共同施設は約1,100店舗。郊外へ、そしてリゾートへ。アメニティあふれる大規模なテーマパークや新たな郊外型エンターテインメント施設の開発こそ、SEGAの未来への挑戦なのです。



どれだけ人々を
楽しませることができるか。
それがSEGAの販売哲学です。





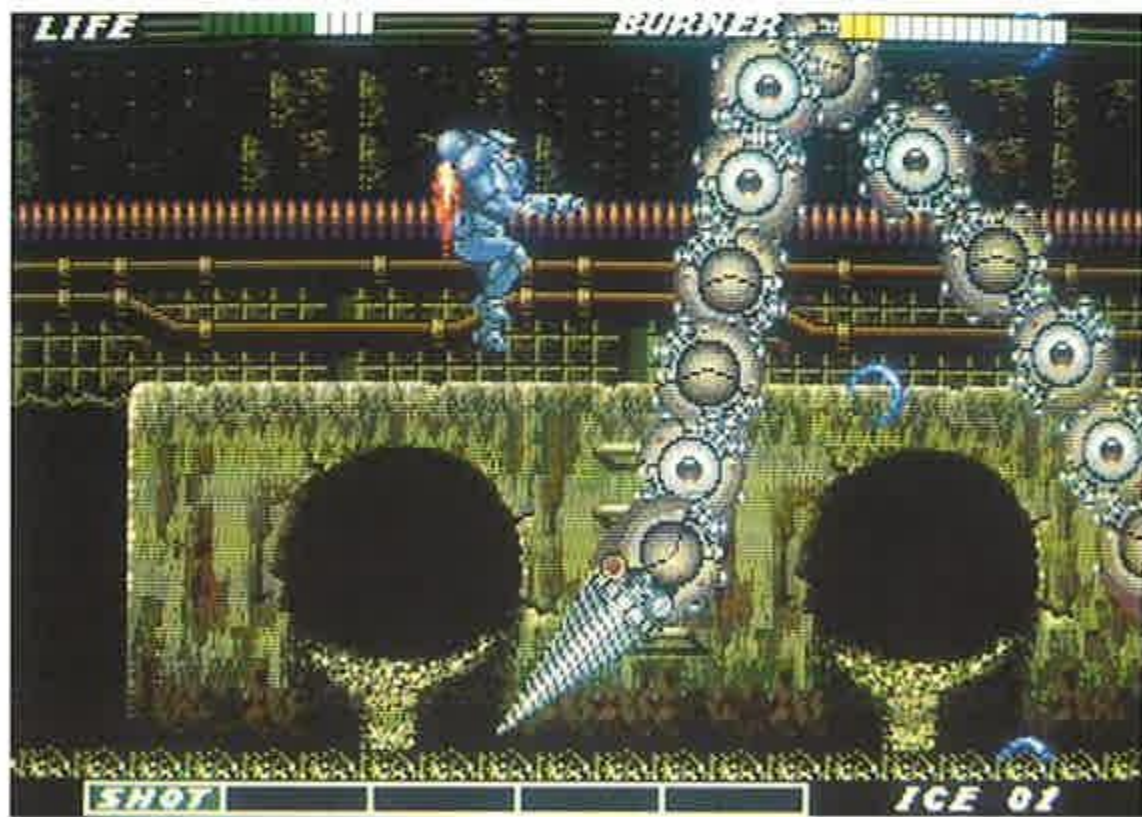
どれだけ五感に近づき、どれだけ感動を呼び起こすことができるかは、テクノロジーとイメージーションの融合にかかっています。SEGAのエンターテインメント機器販売事業では、すでに爆発的な人気を博した体感ゲームなど新製品を次々と発表。単なるゲームマシンの販売にとどまらず、人間の知覚のすべてを楽しませるといった、遊び心あふれる販売哲学を持っているのです。

実際の販売においては時代の感性をいち早くキャッチし、全国1,000余りの販売業者を通じて、高品質で市場性の高い製品をタイムリーに提供。また他社に先駆けてプリペイドカード・システムを導入するなど、常に商品開発と物流、販売、管理、コンサルティングをトータルに展開し、イメージーションを共通の言語として、新しい業態へ挑戦し続けています。



エンターテインメント & コミュニケーションは、
21世紀に向かう私たちの新しいメディアです。





成熟社会の到来とともに、家族のコミュニケーションのあり方も少しずつ変化してきました。毎日の暮らしのシーンそのものが、知的で創造的なパフォーマンスになってきたのです。

SEGAではこのようなホームエンターテインメント時代に先駆けて、1983年家庭用テレビゲーム機「SG-1000」を発表。以来、グラフィックやサウンドのバージョンアップ、ソフトのクオリティアップにつとめ、ついに88年には16ビット・メガドライブを発表。テレビゲームにおけるハード&ソフトはSEGAの経営戦略の大きな柱となりました。次いで90年にはハンディカラー液晶ゲーム機「ゲームギア」を発表。さらにエキサイティングなホーム・エンターテインメントを提案いたします。

また89年にはメガドライブの本体を使用したホームバンキング用のホームユース端末機「メガアンサー」を発表。一般家庭はもちろん、中小企業経営者や個人事業主を対象に、本格的なホームバンキング、ホームリザベーションの幕開けを告げました。

SEGAのトイは、新しい世代への
知的パフォーマンスです。



映像分野への挑戦は、 SEGAの新しい時代を 予感させます。



玩具には“遊”の原点があるとSEGAは考えます。新しい世代のために、知的パフォーマンスを提供したい、それがSEGAの玩具開発コンセプトなのです。SEGAが得意とするエレクトロニクス技術を駆使した玩具開発をはじめ、ベビー&プリスクール(就学前)用のミッフィーシリーズやアンパンマンなどのキャラクター・玩具など、新しい世代のひとりひとりに感度のよい商品開発を展開しています。



映像は新しいコミュニケーションであり、文化であるとSEGAは考えます。SEGAの映像分野への挑戦は、映像における限りない創造性に着目したからであり、新しい時代の「創造的余暇消費」に貢献するものと確信したからです。とくにセル(販売用)ビデオソフトの市場拡大は著しい伸びを見せ、SEGA独自のキャラクターやアニメーションを通して、新しい映像文化の担い手になることをめざしています。

私たちSEGAは、
世界の人々を楽しませるメディアを
持っています。



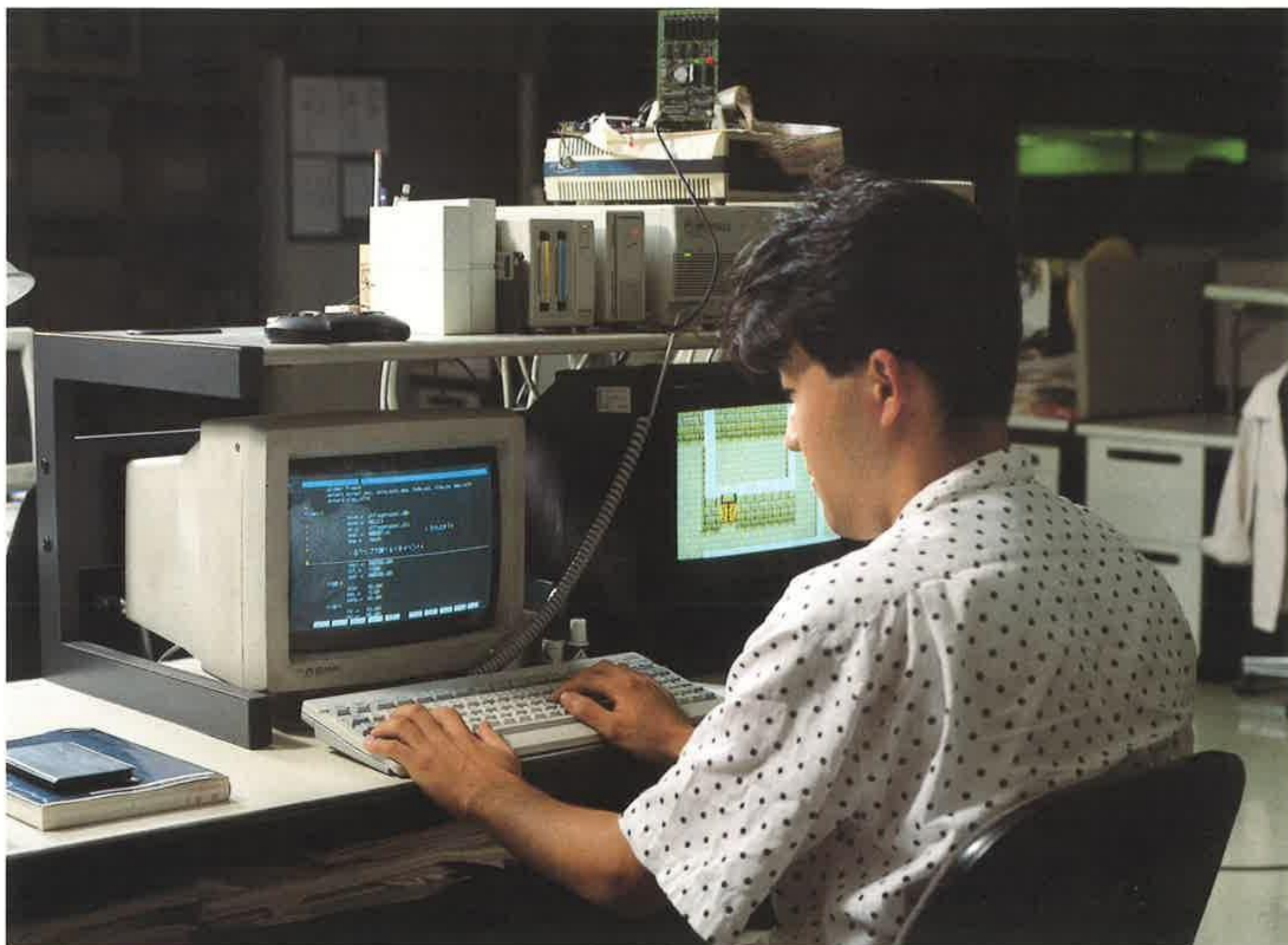


イマジネーションこそ、世界共通の“言語”です。この地球上では、私たち人間だけがイマジネーションを楽しむことができるのです。いくつかの大きな“壁”が崩れていった今の世界は、創造力という新しいメディアによって、ひとつになろうとしています。SEGAの製品は業務用のアミューズメント・マシンをはじめ、家庭用ゲームまで世界各国へ輸出され、世界の人々を“ハイテク・エンターテインメント”で楽しませています。とくにアメリカでは「GENESIS(ジェネシス)」という名でメガドライブを発売。「セガ・オブ・アメリカ」ではこのGENESISのマーケティングに、また「セガ・エンタープライゼス、インク。(U.S.A)」では業務用マシンの販売に力を注ぎ、エンターテインメントの本場、アメリカで絶大なる人気を博しています。このようにSEGAは海外拠点の拡充も図り、現在世界53か国において販売実績を上げています。今この地球のどこかで、SEGAはエンターテインメントしているのです。



未来を切り拓く
若々しいイマジネーターたちが
SEGAの前頭葉です。





鋭敏な感性と多彩なテクノロジーこそが、豊かなイマジネーションとして結晶すると私たちは考えます。そしてこの豊かなイマジネーションを共有するところから、コミュニケーションが生まれるのです。

業務用から家庭用マシン、数々のソフトウェア、そしてMにいたるまで、多くの謎を解き明かしながら、SEGAはさまざまなエポックを生み出してきました。その研究開発を支えているのが若々しいイマジネーターたち、つまりSEGAの前頭葉です。このイマジネーターたちは総勢約600名。テーマごとにプロジェクトを組み、クリエイター、デザイナー、ソフトウェア、ハードウェア、サウンド、メカニクスといった専門スタッフとともにチームをつくります。SEGAの開発するテクノロジーには、すでに先端技術を超え、エマージング・テクノロジー、出現途上技術と呼ばれる領域にまで入り込んでいるものもあります。ここはテクノロジーとイマジネーションが火花を散らしかうハイテク最前線です。だから開発ルームは研究室のようであり、デザインルームのようであり、そして設計室のようでもあります。ここから生まれる多くの謎と可能性が、SEGAの未来を切り開いていくのです。

ハイテク・エンターテインメントを製造する。 それは創造の喜びに満ちています。



“世界初”、“日本初”という数々のエポックを生み出してきたSEGA。その歴史はテクノロジーの革新とチャレンジの歴史でした。“創造は生命”の企業理念に基づき、創ることから製造することまで、SEGAは一貫した確かな品質をおとどけしています。SEGAの数々の製品を生み出す製造部門は、国内ばかりでなく海外にも協力工場を拡充。品質を高水準に維持するために綿密な技術指導を行い、“技術のSEGA”という高い評価を維持し続けています。また国内では千葉県に佐倉事業所、矢口事業所を建設。国内の物流基地として、スピーディで合理

的な生産体制が整備されています。製造、物流という分野においても、先端技術を誇る、SEGAの独自のノウハウとネットワークづくりが活かされているのです。



ホーム・エデュケーションの分野は、
21世紀へ向けての戦略事業です。



ある成長のプロセスでは、教育は欠かすことのでき
ない重要な分野であるとSEGAは考えます。SEGA
はグループ企業であるリンガフォン・ジャパンの事
業を通して、ホーム・エデュケーション分野も展開。
次の世代へ新しい創造力やテクノロジーを伝える
ためのコミュニケーション活動を展開しています。
特に世界的な権威をもつ英国リンガフォンとの合弁
事業においては、ビジネスマンの語学教育から子ど
ものための楽しい英会話まで、幅広いターゲットに
向けての教材を開発しています。

COMPANY PROFILE

私たちは、未来の歴史となります。



●会社概要

会社名 株式会社セガ・エンタープライゼス
所在地 〒144 東京都大田区羽田1丁目2番12号
商標 **SEGA**

設立 昭和35年6月3日(創業昭和26年4月)
資本金 2,428,600万円
従業員数 2,165名
年商 1,065億円(平成3年3月実績)
決算期 3月31日(年1回)

役員	取締役会長	大川 功
	取締役社長	中山 隼雄
	取締役副社長	駒井 徳造
	専務取締役	桜井大三郎
	常務取締役	鈴木 久司
	常務取締役	小形 武徳
	常務取締役	中村 俊一
	常務取締役	内藤 経雄
	常務取締役	永井 明
	取締役	小野 忠彦
	取締役	佐藤 秀樹
	取締役	上原 宗吉
	取締役	和知 満男
	取締役	家田 和忠
	取締役	八木 国勝
	取締役	鎌田 繁雄
	取締役	田副 康夫
	取締役	田子 林七
	取締役	デヴィット・ローゼン
	取締役	湯川 英一
	取締役	岩田 巍
	取締役	藤枝 純教
	取締役	北之園英博
	常勤監査役	小林 新吉
	監査役	外立 憲治
	監査役	宮崎 金助

取引銀行 住友銀行・日比谷支店 三和銀行・赤坂支店 日本長期信用銀行・本店 協和埼玉銀行・新宿西口支店 住友信託銀行・新宿支店 東洋信託銀行・渋谷支店 百十四銀行・東京支店 横浜銀行・蒲田支店 日本興業銀行・東京支店 富士銀行・本店 三重銀行・東京支店

事業内容

1. 各種ビデオ・ゲーム、アミューズメント・マシンおよび関連電子機器の製造・販売・輸出入、アミューズメント・センターの企画・設計・設置・運営
2. 家庭用テレビゲーム機、パーソナルコンピュータ、教育機器・玩具・ビデオソフト・娯楽用品および各種周辺機器、ソフト類の製造・販売・輸出
3. 両替機その他電子機器ならびにシステムの製造、販売。プリペイド・カードシステムの販売およびコンサルティング業務

子会社・関連会社

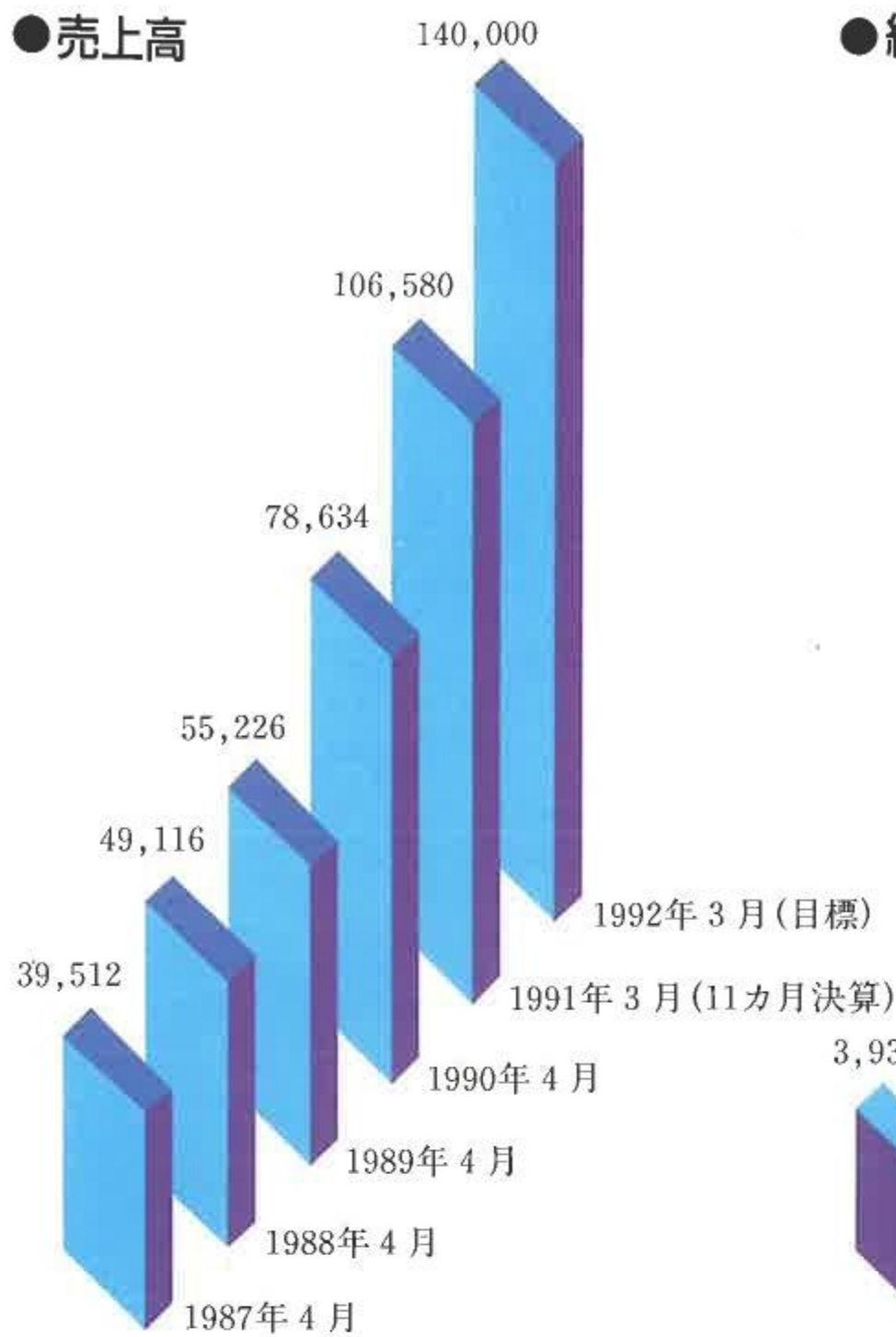
- セガ エンタープライゼス、インク。(U.S.A)
- セガ オブ アメリカ、インク。
- セガ ヨーロッパ リミテッド
- セガ フランス エス・エー
- セガ エスパーニャ エス・エー
- セガ ドイツランド ゲー・エム・ベー・ハー
- セガ オーストリア ヴェ・エム・ベー・ハー
- セガ ヨーロッパ グループ リミテッド
- セガ アミューズメント マシンス ヨーロッパ リミテッド
- デイス レジャー リミテッド ●大王振興株式会社
- 株式会社セガ・ファルコム ●株式会社ソニック
- シムス株式会社 ●株式会社セガテック

- リングフォン・ジャパン株式会社
- 株式会社ジョイテック トーカイ
- 株式会社亜土電子工業
- 株式会社CSK
- その他CSKグループ各社

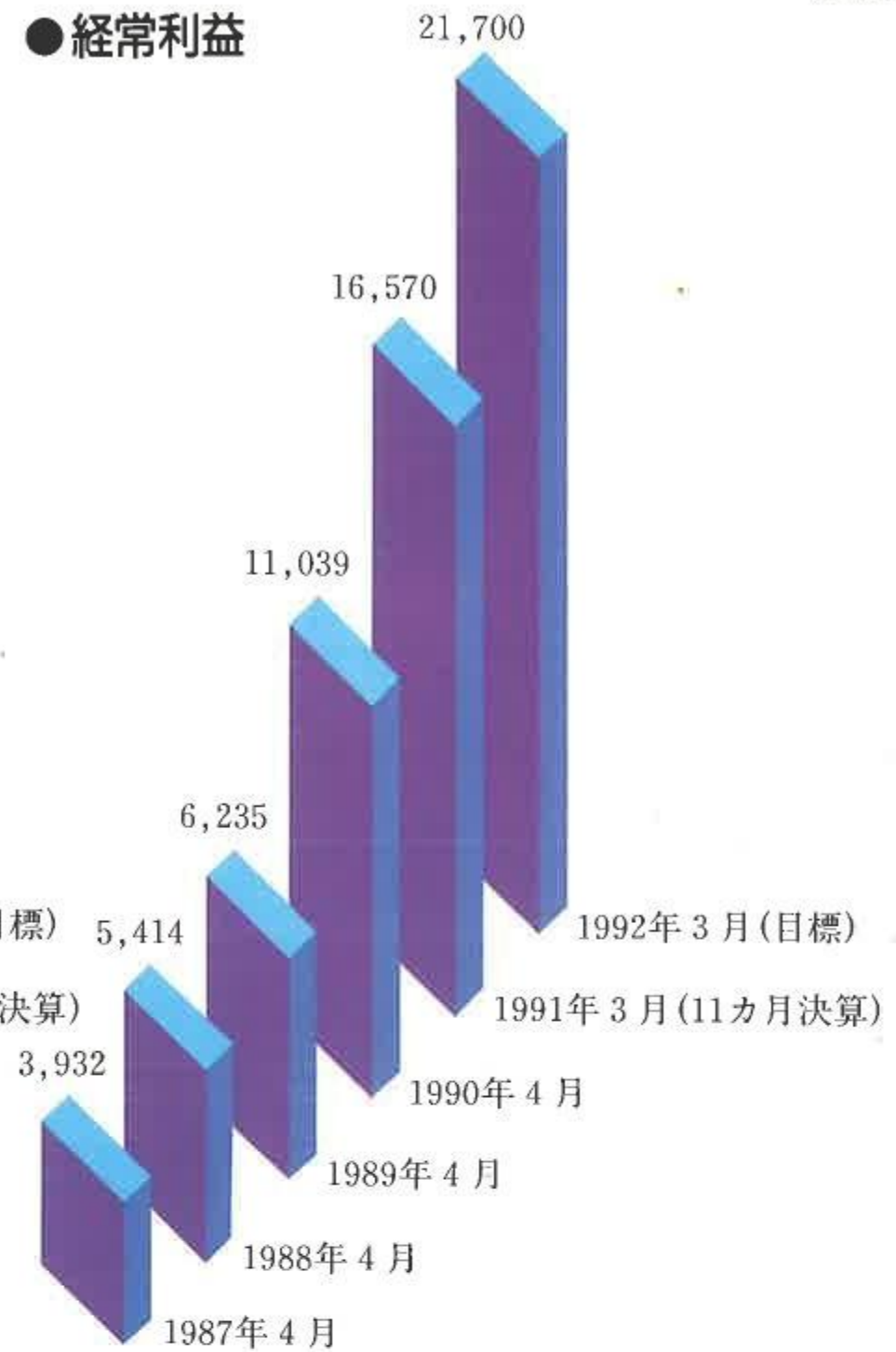
●最近5年間の売上高、経常利益の推移

(単位：百万円)

●売上高



●経常利益



●会社沿革

- 昭和26年4月 創業
- 昭和35年6月 日本娯楽物産(株)設立(資本金900万円、昭和40年7月商号(株)セガ・エンタープライゼスに変更)
- 昭和39年4月 資本金3,600万円に増資
- 昭和39年6月 日本機械製造(株)吸収合併(資本金8,800万円)、業務用アミューズメント機器の製造開始
- 昭和40年7月 (有)ローゼン・エンタープライゼス吸収合併(資本金10,353万円)、ゲームセンターの運営開始
- 昭和41年1月 資本金11,853万円に増資
- 昭和41年7月 資本金15,003万円に増資
- 昭和44年3月 ガルフ アンド ウェスタン インダストリーズ、インク.の傘下に入る
- 昭和58年7月 資本金45,003万円に増資
- 昭和59年4月 CSKグループの資本参加により、CSKグループの一員となる
- 昭和59年7月 当社100%出資子会社セガ ヨーロッパ リミテッド設立
- 昭和60年3月 当社100%出資子会社セガ エンタープライゼス、インク.(U.S.A)設立(昭和62年8月セガ オブ アメリカ、インク.へ株式を100%譲渡)
- 昭和60年10月 資本金202,440万円に増資
- 昭和61年3月 当社100%出資子会社セガ オブ アメリカ、インク.設立
- 昭和61年11月 当社株式東京店頭市場に新規登録される
- 昭和62年6月 リンガフォン・ジャパン(株)へ出資、語学教育分野へ拡大をはかる
- 昭和63年4月 当社株式東京証券取引所市場第二部に上場。資本金816,140万円に増資
- 平成元年4月 資本金1,482,700万円に増資
- 平成2年4月 資本金2,428,600万円に増資
- 平成2年6月 (株)亜土電子工業の株式を取得し、資本・業務提携を結ぶ。
- 平成2年10月 当社株式東京証券取引所第一部に指定。
- 平成3年1月 ヨーロッパ市場におけるアミューズメント機器の安定的な製造・販売拠点の確保ならびに将来的な販売力強化のため デイス レジャー リミテッドを買収。
- 平成3年7月 ヨーロッパ市場における家庭用TVゲーム機の販売力強化、コンシューマ商品の多角化戦略をはかるため、ヴァージン・マスタートロニクス社を買収。

●事業所

- 東京本社 〒144 東京都大田区羽田1-2-12
TEL.03(3743)7432(アミューズメント機器事業本部)
03(3743)7433(AM施設事業本部)
03(3743)7435(コンシューマ事業本部)
03(3743)7430(総務部)
- 札幌支店 〒062 札幌市豊平区豊平五条3-2-34
TEL.011(841)0248(代表)
- 関西支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町5-5-14
TEL.06(334)5333(代表)
- 博多支店 〒810 福岡市中央区白金2-5-15
TEL.092(522)4715(代表)
- 佐倉事業所 〒285 千葉県佐倉市大作1-3-4
TEL.0434(98)2621(代表)
- 矢口事業所 〒270-15 千葉県印旛郡栄町矢口
矢口工業団地内
TEL.0476(95)7511(代表)

●営業所・出張所

札幌	062	札幌市豊平区豊平五条3-2-34	011(841)0248(代)
苫小牧	050	苫小牧市表町2-3-11セガ・ロイヤル内	0144(32)7945
旭川	070	旭川市三条西6	0166(25)7940
帯広	080	帯広市西2条南10-7ハイテクセガ帯広2F	0155(22)6431
函館	040	函館市松風町8-8ハイテクセガ函館内	0138(26)7085
青森	038	青森市新田字扇田92-1	0177(82)5150
盛岡	020	盛岡市東安庭字中島17-1	0196(54)1167
仙台	983	仙台市若林区六丁の目赤沼4-3	022(288)1081
郡山	963	郡山市字下亀田18-4	0249(35)2999
茨城	310	水戸市元吉田町1011-2	0292(47)2126
宇都宮	321	宇都宮市御幸町96	0286(61)8770
群馬	371	前橋市六供町1024ミナミビル内	0272(24)8765~6
千葉	280	千葉市高品町1589-9	0472(33)0037
埼玉	331	大宮市三橋1-336-1	048(652)7655
新潟	950-21	新潟市小針2-38-12	025(233)3464
東京	143	大田区大森南3-23-15	03(3743)7443
東京西	185	国分寺市本多2-3-1	0423(24)8834
大和	242	大和市下鶴間617-3	0462(76)5551
横浜	232	横浜市南区宮元町2-34モルゲンロード藤田	045(713)7411
湘南	251	藤沢市辻堂6796番地吉田ビル1F	0466(34)2819
熱海	259-03	神奈川県足柄下郡湯河原町土肥1-14-22	0465(63)2577
沼津	410	沼津市平町9-6	0559(62)5972
静岡	422	静岡市馬淵3-8-5毛利ビル内	0542(86)1311
浜松	430	浜松市向宿町323-1	053(462)7988
名古屋	452	名古屋市西区中沼町118	052(502)9161(代)
金沢	921	金沢市入江3-34	0762(91)2031
京都	601	京都市南区吉祥院嶋檜山町45	075(691)8885
大阪	561	豊中市庄内栄町5-5-14	06(334)5334~5
神戸	650	神戸市中央区元町通1-11-19セガ・レジャービル内	078(391)5723
姫路	675-01	加古川市平岡町土山623-1	078(942)3655
岡山	700	岡山市今1-11-16	0862(41)1202
広島	733	広島市中区河原町11-17フルミチビル	082(293)9495
米子	683	米子市米原740-1	0859(33)7033
徳島	779-31	徳島市国府町日開字南239-5	0886(42)1874
松山	790	松山市古川北1-14-11	0899(57)5128
高松	760	高松市木太町七区3585-8	0878(33)2321
北九州	810	北九州市八幡東区春の町2-7-18	093(661)7222
福岡	810	福岡市中央区白金2-5-15	092(522)4715(代)
久留米	830	久留米市東合川5-1-38	0942(44)3595
熊本	862	熊本市健軍2-8-21	096(368)6730
長崎	850	長崎市下西山3-5	0958(27)0031
大分	870	大分市大字花高松2-7-15	0975(52)3361
宮崎	880	宮崎市鶴島3-43ドウェル88 1F	0985(23)6531
鹿児島	890	鹿児島市中央町27-18	0992(51)2092
沖縄	901-01	那覇市小禄1050清和マンション1F	0988(59)1420